

# REV'n'GE!

#97

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro

25 Aprile 2019

Retro Emulator Vision and Game

Volume 5

Numero 4

## Tube Warriors

Un clone di Street Fighter II per Amiga 1200

## F-16 Combat Pilot

Un ottimo simulatore di volo per il piccolo 8-Bit ZX Spectrum

**ALTRE RECENSIONI:** Battle Bound \* Frankenstein \* Desperado \* Evasion \* F16 Fighting Falcon \* Explorer XXXI \* Chrono Warrior \* Space Doubt \* Sir Fred \* Skyblaster \* Dirty Den \* Air Support \* Aircraft \* Sea Speller \* Atari Musicmaker

**RECENSIONI CONSOLE:** Missing in Action \* Tiny Toon Adventures \* Space Taxi

Atari Age



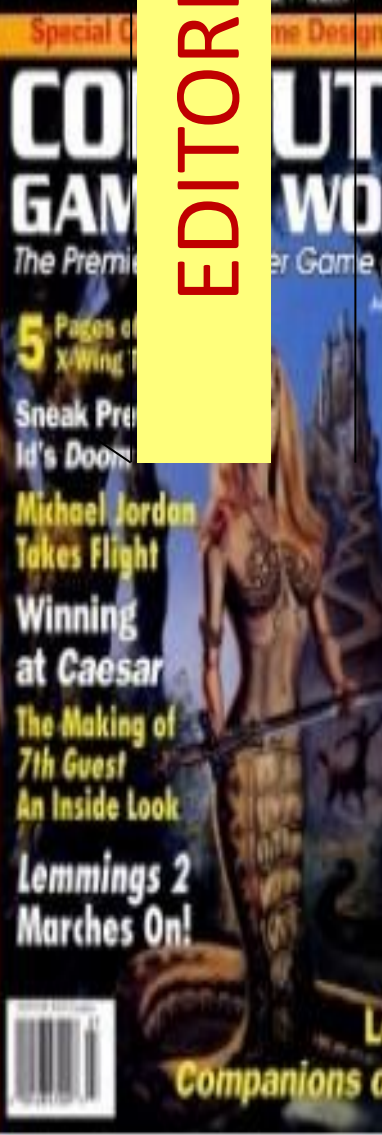
EDITORIALE NUMERO 97

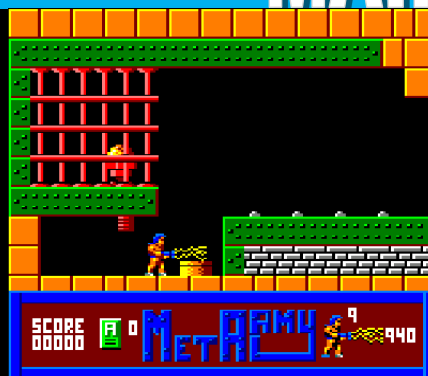
Numero 97! Il traguardo più ambizioso per una fanzine curata da una sola persona di raggiungere la tripla cifra. Da quel primo numero in cui la critica fu abbastanza negativa mi ha invogliato a migliorare sempre di più e anche quando c'era chi pensava che non leggesti i consigli e suggerimenti ne ho tenuto conto per cercare di fare meglio anche per accontentare pochi lettori.

Da una sfida personale, REV'n'GE! È diventato un bel passatempo da scrivere perché a me da la possibilità di usare Amiga, anche se in emulazione, di scoprire titoli che al tempo quando la usavo realmente non potevo provare o non conoscevo. Per voi la possibilità di leggere piccole recensioni di questi giochi che vi dovrebbe invogliare a rigiocarli. Forse anche per molti di voi alcuni di questi sono sconosciuti.

Ormai l'impaginatura della rivista rimarrà questa fino alla sua conclusione che spero sia il più tardi possibile e fino ad esaurimenti argomenti (ah ah ah, ce ne sono a migliaia ancora da provare). Di certo vorrei anche occuparmi di titoli nuovi o comunque più recenti di quelli che normalmente leggete. Ogni tanto li trovate perché alcuni sviluppatori mi contattano per informarmi di un gioco nuovo in arrivo o che è uscito da poco. Io sono contattato da chi realizza giochi gratuiti, mentre quelli che sono a pagamento non mi contattano. Trovate molte recensioni di giochi nuovi a pagamento su riviste cartacee o digitali in abbonamento o che acquistate nelle edicole.

Buona Lettura





## Metal Army - Amstrad CPC

Un arcade interessante perché è molto colorato, curato nei dettagli e se la giocabilità è all'altezza sarà un gran bel gioco da recensire.



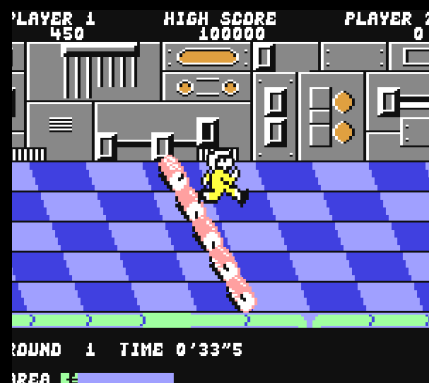
## Miami Cobra GT - Amstrad CPC

Un gioco di corsa automobilistica con una grafica davvero bella e superiore alla media per questo Computer. Di certo mi aspetto una velocità di scorrimento veloce e fluida.



## Metro Blitz - Commodore 64

Sembra un giochino senza troppe pretese e senza aspettative. Il classico sparatutto, ma io spero sempre che nasconda qualcosa di più profondo.



## Metro Cross - Commodore 64

E' un arcade che giocai tanti anni fa sul mio C64 e che mi piaceva. In pratica dovete superare grazie alle vostre abilità vari ostacoli. Una specie di corsa futuristica.



### Transbot - Sega Master System

Ritorna una recensione per questa Console di uno sparattuto a scorrimento orizzontale che riguarda i robot trasformabili. Non è Transformers, ma il concetto è quello.



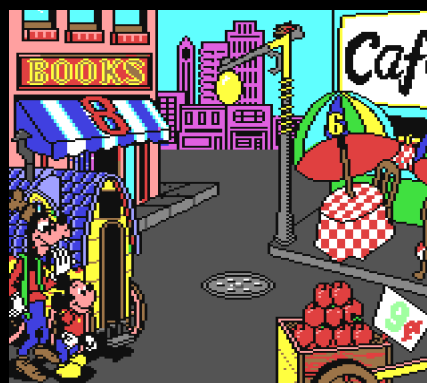
### AV Poker - Turbogرافx-16

E' un gioco del poker in cui le vostre avversarie, in base alla Cover del gioco, sono splendide ragazze.



### Thunder Blade - MSX

Ne ho parlato tanto sul numero 41 della fanzine, ma ho saltato la versione per MSX. Buona occasione per vederlo girare su questo Computer.



### Mickey's Runaway Zoo - Commodore 64

Guardate che grafica ha questo gioco sul C64. E' un educativo basato sulla matematica e sicuramente vi piacerà questa materia grazie a Topolino e Pippo.

Aircraft	ZX Spectrum	26
Air Support	Amiga	21
Atari Musicmaker	Atari ST	32
Battle Bound	Atari ST	7
Chrono Warrior	Apple II	13
Desperado	Amstrad CPC	9
Dirty Den	Commodore 16	17
Evasion	Commodore 64	10
Explorer XXXI	ZX Spectrum	12
F-16 Combat Pilot	ZX Spectrum	18
F16 Fighting Falcon	ZX Spectrum	11
Frankenstein	Amiga	8
Sea Speller	Commodore 64	27
Sir Fred	Amstrad CPC	15
Skyblaster	Amiga	17
Space Doubt	Commodore 64	14
Tube Warriors	Amiga 1200	6

**IL GIUDIZIO DI REV'N'GE!**

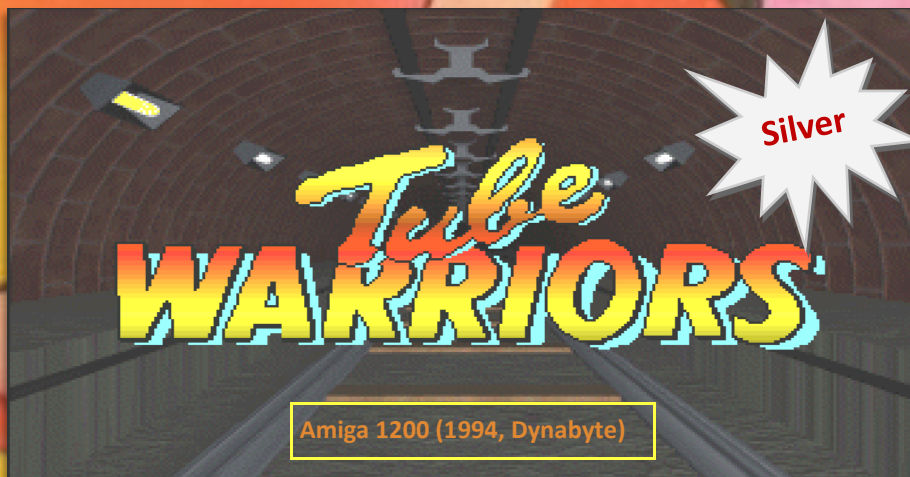
Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

Le medaglie sono un po' soggettive e non tutti i titoli se ne meritano una. Ci sono varie cose che determinano la scelta di darle oppure no.





ca e vi colpirà anche quando sembra che lo abbiate colpito voi. Non è del tutto negativo perché vi permette di superare molti avversari, ma alla lunga diventa noioso.

Tre dischetti solo nei DF0: che dovete usare tutti per ogni personaggio; di conseguenza lento a caricare e ogni schermata di inserimento del dischetto dovete premere il pulsante di fuoco altrimenti rimarrete ad aspettare tutto il giorno.

**T**ube Warriors è un titolo di arti marziali uscito esclusivamente in formato Amiga della software House Dynabyte che lo ha prodotto e pubblicato.

Prima di entrare nel vivo della recensione c'è da svelare alcune cose su questo titolo che trovate in alcuni poster pubblicitari all'interno del gioco "Nippon Safes, Inc." e anche la città dove si svolge questa storia è la stessa del gioco appena citato: Tyoko (che non esiste realmente).

E' un titolo solo AGA per realizzare, secondo me, un clone di Dragon Ball, rendendolo molto simile nella grafica e in questo caso un Amiga 1200/A4000 erano ideali per la quantità di Chip RAM e del chipset grafico per avere 256 colori e 50 frame al secondo.

Introduzione fantastica in prima persona che è fluidissima con una grafica che sembra addirittura texturizzata.

Questo titolo è stato realizzato per sfruttare un Amiga AGA come forse non è mai stato fatto prima di allora

Come dicevo sembra un clone di Dragon Ball malgrado il personaggio principale ricorda molto Yamcha non solo per la divisa tipica che usa durante la serie TV, ma anche per il taglio di capelli.

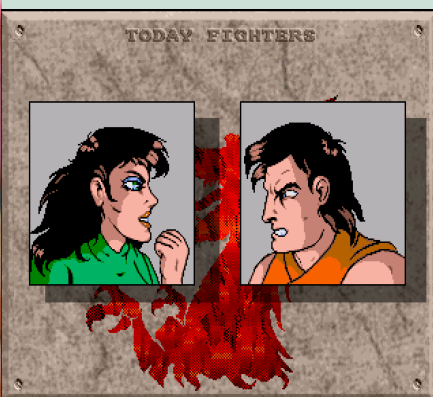
La grafica è molto cartone animato, sembra disegnata a mano con una cura dei dettagli impressionante soprattutto nei corpi che vi sembrerà di guardare un episodio di quella serie TV.

Bellissimi i fondali che sono proprio



tipicamente Dynabite che ricordano decisamente la loro avventura grafica e belle animazioni per renderli molto credibili.

Ci sono però note dolenti in questo titolo che riguardano la meccanica di gioco che lo rende un po' sciocco. Gli avversari fanno tante mosse anche speciali, ma facendone una in particolare, il calcio volante, li sconfiggete facilmente. Li colpite in qualunque situazione anche se i vostri calci visivamente non sembrano colpirli oppure il vostro piede colpisce un muro, ma lui è in mezzo e viene colpito. Stessa cosa, se sta facendo una mossa speciale, ad esempio, diventa di fuoco lo colpite voi rimanendo completamente illesi dalle fiamme. Stessa cosa succede quando anche il vostro avversario usa la stessa tecni-



e lo si nota in ogni schermata. Potete giocare da soli o sfidare un amico in 3 o 5 round. Se giocate da soli non potete scegliere il personaggio, ma giocare in sequenza fino all'ultimo.

#### Amiga 1200= 8,5

Per la grafica dei personaggi, per i fondali totalmente animati in ogni cosa che vedete si meriterebbe un bel 10. Purtroppo è la giocabilità che sembra un eredità di Street Fighter II dove colpite e venite colpiti un po' a caso. Alle volte vincete i due round con una sola mossa colpendo il vostro avversario in ogni situazione anche mentre sta facendo una mossa speciale.

Dato che lo fa anche il computer si pareggiano un po' i conti e quindi, forse, nei livelli più avanzati c'è da usare impegno e tecnica.

Il gioco supporta solo un pulsante del joystick e di combo ce ne sono molto poche e il vostro personaggio principale nella modalità 1 giocatore non è molto ben animato. Abbastanza statico rispetto agli avversari.

Musica a volontà, ma niente effetti sonori a parte qualche campionamento vocale.



Atari ST, 1MB (1991, On-Line Entertainment)

**B**attle Bound è un Beat'Em Up a scorrimento laterale per Atari ST in cui voi interpretate il baldo eroe "Calumn the Mighty" che dopo aver salvato Lady Charlotte deve raggiungere la tana di un perfido golem e sconfiggerlo.

Per raggiungere il vostro scopo dovete attraversare cimiteri infestati da barbari e ponti di fuoco protetti da dragoni umani. Oltre a questi nemici dovete fare molta attenzione a non sprofondare nelle sabbie mobili. La sfida sembra molto interessante e anche divertente se amate questo genere di giochi.

Siete armati con un'ascia che lanciate contro i vari nemici, un po' come in Ghosts 'n' Goblins, ma negli scontri ravvicinati usate i pugni e i calci. Distruggendo alcuni tipi di nemici ottenete dei gettoni colorati che vi danno dei poteri diversi per meglio affrontare i vari pericoli.

La prima cosa piacevole da dire è che c'è una bella introduzione che vi racconta il salvataggio di Lady Charlotte con una musica di accompagnamento davvero bella e di qualità sicuramente superiore alla me-



dia dei giochi per Atari ST. Bella introduzione animata con anche immagini ben colorate decisamente molto cartone animato.

Devo dire che la qualità musicale continua anche nel gioco e sicu-



mente uno dei vari titoli per questa piattaforma che è stato curato non solo nella grafica, ma anche nel sonoro.

L'interfaccia di gioco è molto buona



perché avete 4 icone che rappresentano i poteri che potete acquisire con i gettoni colorati e le 6 vite a disposizione.

Premendo il pulsante di fuoco velocemente usate i pugni o i calci a seconda del movimento della levetta

del joystick e se premete di più il pulsante lanciate l'ascia.

Alcuni nemici che strisciano per terra o sono molto bassi vanno colpiti con i calci, mentre per gli altri avete la scelta di usare l'arma bianca oppure dargli un bel pugno sul naso.

Anche la grafica è davvero eccellente con personaggi che sembrano uscire da un fumetto per l'alta qualità del disegno, dei colori e la cura nei piccoli particolari e nelle animazioni del combattimento. Bello anche l'effetto del sangue che rimane per terra sia il vostro sia quello nemico.

I fondali sono eccellenti perché danno la giusta sensazione di trovarvi veramente in quei posti con anche un buon lavoro sui fondali in lontananza che vengono enfatizzati da giuste sfumature di colore.

La difficoltà è molto buona grazie alle 6 vite con ciascuna una notevole barra di energia. Tutto è molto calibrato senza diventare troppo stressante, almeno inizialmente che vi permette di gustarvi questo titolo eccellente in tutto anche nel reparto audio da sempre tallone di Achille dell'Atari ST.

#### Atari ST= 9

Eccellente Beat'Em Up curato molto bene nella parte grafica che sembra trasformare l'ST in un cabinato dove manca solo la fessura per il gettone. Grafica bella e super dettagliata con anche un audio di accompagnamento suonato come ci si aspetta da questo Computer. Peccato manchino gli effetti sonori, ma con questa qualità generale è poca cosa.



Amiga, 512k (1992, Zeppelin Platinum)

Silver

**F**rankenstein è un gioco di piattaforme in cui voi non impersonate direttamente il personaggio che dà il nome al gioco, ma il suo servitore gobbo, Egor, con il quale dovete aiutare il vostro padrone a trovare i pezzi di ricambio per lui che sono attrezzi e corpi.

Dovete esplorare il castello, le caverne, la foresta, il villaggio e altre zone piene di ostacoli e pericoli in agguato ad ogni passo.

Non è un titolo pauroso, ma è molto umoristico con una grafica in stile cartone animato e questo sicuramente lo rende un Horror divertente da giocare.

Del resto molti titoli basati su questi personaggi nelle versioni per Computer e Console dell'epoca usavano spesso delle caricature di vampiri e di mostri vari per prendere in giro il genere Horror.



Il vostro padrone vi dà ogni volta una missione che inizia nel suo laboratorio e quando trovate l'oggetto dovete tornare da lui che ve ne dà una nuova.

L'interfaccia vi mostra una barra di energia che è in realtà un misuratore

di panico. Quando è a zero siete calmi e tranquilli, ma se raggiunge il massimo andate in crisi e scappate abbandonando l'oggetto della vostra missione. Appena raggiungete il laboratorio perdetevi una vita.

Il livello di panico si resetta ogni volta che completate una missione e



durante il viaggio potete far scendere la vostra agitazione quando incontrate una ragazza servile.

Come se non bastasse avete anche il fatidico tempo che vi mette ansia perché avete solo 74 minuti per completare tutte le missioni.

L'umorismo è visibile nel disegno in stile cartone animato, ma gli ambienti e mostri sono proprio del genere Horror, mitigati dalle loro caricature che pur avendo personaggi del terrore non vi spaventano in nessun modo.

Non avete nessun tipo di arma e per evitare i mostri dovete saltarli e usare le varie piattaforme che trovate che spesso sono ben celate perché non lo sembrano come, ad esempio, i rami degli alberi.

I vari mostri hanno un loro percorso predefinito e quindi vi basta aspettare il momento giusto per superarli. Attenzione che la fretta di trovare l'oggetto vi complica la vita perché i mostri sono tantissimi e bisogna trovare vie alternative per passare al

momento giusto.

Il gioco è a scorrimento laterale, ma non continuo. Ogni volta che cambiate quadro deve caricare un attimo e lo schermo diventa nero. I vostri occhi faticano un attimo a rimettere a fuoco la grafica e complice anche un non felice contrasto di colore tra mostri e fondale non li vedete.

Era meglio uno scorrimento continuo che evita questi giochi di buio e luce che vi distraggono quando il quadro viene caricato.

Amiga= 8

Un gioco di piattaforme che è divertente e vi invoglia a giocare per parecchio tempo per il suo tema Horror, non pauroso e anche la meccanica di gioco che lo rende molto giocabile con una difficoltà calibrata da come affrontate i vari pericoli.

Un Amiga abbastanza ben sfruttato nella grafica soprattutto nei fondali dove ci sono tantissime cose ben curate, diverse animazioni in tema e ottimi effetti sonori.

Per controllare il livello di panico hanno aggiunto il battito del cuore, ma forse era meglio una musica dinamica a tema che cambia velocità a seconda dello stato d'animo.



Gold



Amstrad CPC (1987, Topo Soft)

La difficoltà è ben calibrata anche se i livelli sono decisamente lunghi e più di una volta mi è venuto male ai polsi.

La grafica è buona, molto colorata, ben disegnata e anche le ambientazioni ricreano bene i villaggi del Far West.

Lo scrolling è fluido e questo ne migliora sensibilmente la giocabilità.

Un Amstrad CPC ottimamente ben sfruttato e per chi cerca un clone ufficiale di Gun.Smoke ora ha una valida alternativa.

**D**esperado ha una storia un po' complicata per la sua licenza. Nasce come un clone non autorizzato di *Gun.Smoke* in Spagna e la U.S. Gold, che voleva pubblicarlo in Inghilterra, ottiene la licenza retroattiva dalla Capcom. Il suo nome è quello scelto per la versione spagnola dell' Amstrad CPC con una visuale dall'alto, ma leggermente isometrico perché vedete le tre dimensioni dei vari personaggi ed edifici.

Il "." tra le due parole "Gun" e "Smoke" è stato messo dalla Capcom per problemi di licenza perché c'era una serie TV che si chiamava "Gunsmoke" senza il punto.

Nel numero scorso avete letto del suo seguito che però perde il fascino del gioco originale per il cambio di visuale e due fasi completamente diverse e alla fine non del tutto convincente.

Una volta avviato il gioco vi trovate davanti quello stesso titolo

che avete visto in molte sale giochi in cui voi interpretate uno sceriffo che deve uccidere 5 ricercati in sequenza, dal più facile al più difficile e la difficoltà è indicata dalla somma di denaro che ricevete. Più è alta e più difficile sarà ucciderlo.

Potete giocare con il joystick o la tastiera e in questo ultimo caso potete scegliere anche i vostri tasti personalizzati.

Si gioca molto bene perché potete sparare sia verticalmente sia in obliquo e questo facilita le cose perché potete colpire i nemici in qualunque posizione si trovano.

Tra di questi ci sono quelli a piedi, quelli a cavallo, quelli che vi lanciano la dinamite che esplose dopo qualche secondo e quindi dovete evitarla molto accuratamente.

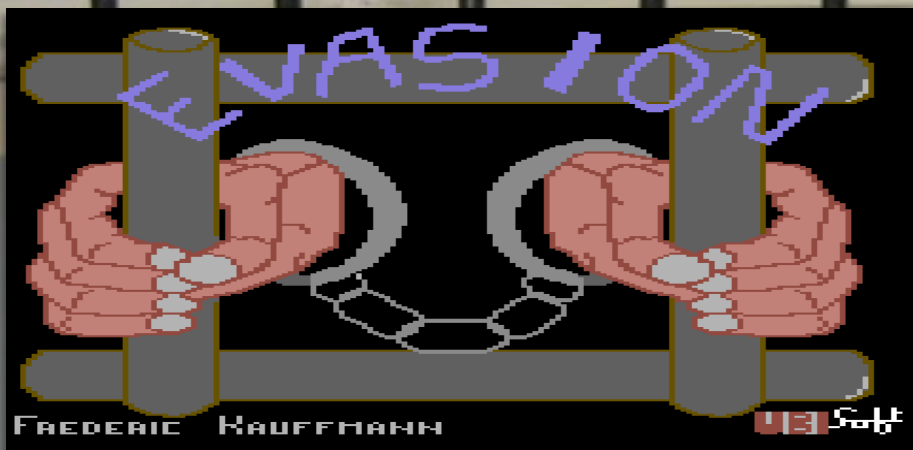


#### Amstrad CPC=9

Nasce come clone illegale e poi diventa ufficiale perché è la copia 1:1 dell'originale.

Parlare di Desperado o Gun-smoke è la stessa cosa. Un bel titolo che si gioca molto bene grazie ad una buona grafica, un buona velocità di scorrimento e una difficoltà ben calibrata.

L'unico appunto che si può fare è la lunghezza dei livelli che forse poteva essere un poco più corta.



Commodore 64 (1988, UbiSoft)

**E**vasion è un gioco di avventura arcade 3D per il Commodore 64 che assomiglia molto per la visuale e lo scopo ad un altro titolo che si chiama "The Great Escape".

Non ci sono opzioni o altri fronzoli perché iniziate subito a giocare e interpretate, come potete immaginare, un galeotto con la vostra tutta a strisce bianche e nere con una palla di



ferro ancorata ai vostri piedi.

Lo scopo del gioco è la fuga che viene anche ostacolata dal peso di questa palla che vi limita i movimenti rendendovi tutto molto più complicato del previsto.

Ha una interfaccia molto semplice perché avete tutto a portata visiva con delle indicazioni su alcuni oggetti o comandi che sono posti intorno all'area di gioco effettiva.

In effetti questo titolo ricorda un po' il titolo citato che poi viene ripreso in altri successivi come "Colditz" proprio per la visuale e la fuga cercando la stanza dove non ci sono guardie o cani che vi impediscono di proseguire.

re.

Quando trovate un oggetto che è nascosto negli elementi ornamentali delle stanze come, ad esempio, scrivanie, armadi, sedie, ecc vengono messi nell'inventario. Oltre a questi trovate delle schede magnetiche che aprono delle porte che hanno il loro stesso colore: blu, giallo e grigio.

Nelle varie stanze potreste trovare altri prigionieri che vi chiamano per avere un oggetto che gli serve per la fuga e vi danno delle indicazioni su quale gli dovete dare.

Il gioco è molto carino perché la grafica è ben fatta, gli ambienti sono credibili.

Non c'è indicazione di energia o di vite, ma il buon senso dovrebbe farvi evitare ogni tipo di pericolo come i cani arrabbiati e altre cose sospette



per la vostra incolumità.

Una cosa negativa e strano per una Software House come Ubi Soft, la totale mancanza di musica ed effetti sonori di qualunque tipo.

Allo stesso tempo devo dire che questo totale silenzio ha l'effetto di rendere il gioco più tenebroso e ben degno di questo titolo che punta alla fuga senza allertare le guardie. Casuale oppure no, non vi disturba più di tanto questa mancanza.

Commodore 64= 7

Un titolo UbiSoft che non stupisce nella grafica che rimane un po' sottotono conoscendo le capacità grafiche del Commodore 64, ma allo stesso tempo mostra comunque buone cose.

Non c'è nessun tipo di sonoro, musica ed effetti, ma è la giocabilità il suo punto forte e su di questo potete fare affidamento.



ZX Spectrum (1990, Virgin Master-  
tronic)

contrate compreso il vostro F16. Nella versione 48k c'è il silenzio più totale a parte dei rumori che dovrebbero essere le esplosioni.

E' Superman? E' un disco volante? E' un simulatore di volo?  
No. E' **F16 Fighting Falcon** per lo ZX Spectrum!!

Si tratta semplicemente di uno sparafucile che ha come protagonista il ben noto caccia F16 con il quale dovete distruggere tutti i vostri nemici senza lasciarne scappare nessuno. Non ha trama o una storia che dovete seguire, ma sappiate che ci sono vari livelli situati nelle zone più calde militarmente e da sempre oggetto dei vari simulatori di volo.

Volerete nel Deserto del Sahara, nelle zone Tropicali, Artiche e sull'Oceano. E' un gioco con una visuale in terza persona e con uno scenario in 3D con vari nemici che sono elicotteri, aerei e carri armati.



Non essendo un simulatore alcune procedure come, ad esempio, il decollo e l'atterraggio sono automatiche.

Il gioco è solo su cassetta ed è stato fatto in modo intelligente: nel lato A avete la versione per la Pistola Magnum Ligth Phaser e nel lato B c'è la versione per la Tastiera e il Joystick.

Molto difficile perché i nemici vi colpiscono ancora prima che voi possiate colpirli e, tuttavia, non è poi un grosso problema perché i livelli non li superate distruggendo un certo tot di nemici dato che dopo un po' di volo atterrate e siete pronti per un nuovo livello.

La giocabilità ne ha poca perché è difficile colpire gli avversario anche per una velocità di gioco molto alta. Il suo dovere lo fa senza strafare. C'è di meglio.

La grafica è buona, ben definita e curata per tutti i veicoli militari che in-

ZX Spectrum 48k= 6

E' uno sparafucile in terza persona in cui pilotate un aereo ben noto in molti simulatori di volo, ma in questo gioco non è che abbia molto da offrire anche perché c'è di meglio se cercate uno sparafucile militare.

ZX Spectrum 128k= 6+

L'unica differenza è la musica durante la schermata delle opzioni.



HIGH SCORES

PLW.....	08000
PRO.....	05000
WOW!.....	03000
SO SO.....	01000
ROOKIE...	00500

**F-16**  
**FIGHTING FALCON**





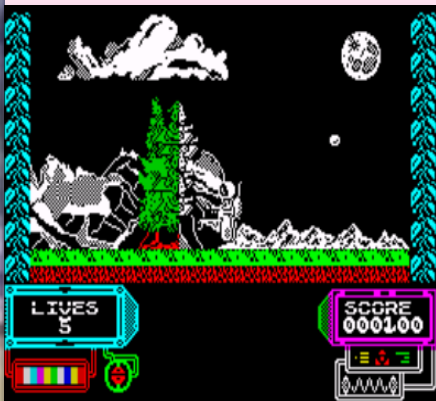
ZX Spectrum (1988, Dro Soft)

**Ex**plorer XXXI è un gioco arcade a scorrimento a quadri per lo ZX Spectrum con una storia fantastica che vi porta a viaggiare nel tempo.

Il Pianeta Terra attraversa la tempesta spazio-temporale RZ-800 che ha delle conseguenze gravi destabilizzando l'orbita Terrestre catapultandola nel passato e condannandola a precipitare contro il Sole.

Il vostro scopo non è dei più semplici dato che dovete salvare l'intero pianeta da questo disastro che sembra inevitabile.

E' il classico gioco per ZX Spectrum di fascia bassa, ossia non ha nessun nota positiva sulla gioca-



bilità che è molto scarsa.

La difficoltà è molto elevata e per questo avete 5 vite che vi posso già dire che dopo 2 schermate saranno a zero perché non appena iniziate a giocare



non capite cosa c'è sullo schermo.

La grafica è completamente monocromatica e trasparente al 100%. Iniziate in mezzo agli alberi e immaginatevi la scena: voi siete invisibili e i nemici sono già completamente intorno a voi che sparano senza sosta. La prima volta ho perso 5 vite nel giro di 10 secondi senza capire dove era il mio personaggio.

Quando poi vi rendete conto che siete totalmente trasparenti si può iniziare ad esplorare il territorio che è pieno di nemici e anche alcuni su dei tappeti volanti.

Avete un jet-pack che non serve a nulla perché lo usate solo per alzarvi verticalmente e non potete usarlo per volare.

Il gioco è tutto qui.

Purtroppo è la realizzazione tecnica che lascia a desiderare perché far iniziare il gioco con voi in mezzo al verde degli alberi in modo trasparen-

te è già come dire buttatelo dalla finestra.

Sono trasparente, fatemi iniziare da un luogo privo di alberi; datemi la possibilità di scoprire le sue potenzialità.

La grafica è bella, ben disegnata, accurata e ricca di particolari soprattutto i fondali davvero ottimi.

Peccato esasperare la difficoltà su una grafica trasparente che vi complica la vita perché poi non capite più chi c'è sullo schermo.



ZX Spectrum= 4

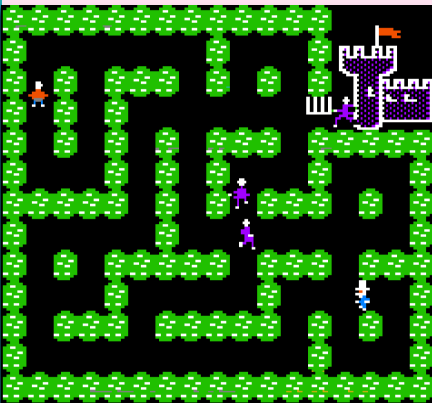
Brutto gioco per quanto riguarda la difficoltà assurda dovuta principalmente alla grafica trasparente su dei quadri pieni di fondali che creano confusione tra il personaggio principale e i nemici. Il jet-pack non serve a niente fatto in questo modo perché poi i nemici si accumulano sotto di voi e non avete nemmeno lo spazio per atterrare. Gioco di fascia bassa.



**C**hrono Warrior è un gioco molto interessante per Apple II perché riguarda i viaggi nel tempo in cui in ogni era ci sono degli obiettivi che dovete completare per poi passare a quella successiva.

Ciascuno dei cinque periodi temporali è caratterizzato da una grafica molto specifica e a tema ben riconoscibile e con una meccanica di gioco che è completamente diversa dalle altre.

Nella preistoria dovete affrontare dei dinosauri, nell'Antica Roma dovete fare una gara di corsa con le bighe, nella Guerra Civile Americana siete a bordo di una mongolfiera e dovete distruggere dei cannoni, ecc.



Grafica diversa a seconda dell'era temporale che offre in pratica cinque mini giochi.

La trama di questo titolo è che siete una persona comune che mentre rientra dal lavoro venite rapiti da Chrono per lottare nelle sue battaglie e se riuscite a superare tutte le ere temporali dovete sconfiggerlo nel suo abisso e poter tornare a casa.

Quattro livelli di difficoltà per ogni era, un livello di pratica e questo è Chrono Warrior.

I giochi che riguardano i viaggi nel tempo sono sempre molto affascinanti

ti e questo in particolare è fatto bene nella parte estetica, nella giocabilità, nel sonoro e vi terrà incollati al monitor per molto tempo.

Ogni era ha la sua difficoltà che non è esagerata, ma che richiede un po' di tempo di apprendimento ed infatti oltre ad avere tante vite, il gioco stesso vi consiglia di fare pratica. Nulla è impossibile, tuttavia, ogni era richiede un po' di attenzione.

#### Apple II= 9

Cinque ere temporali una diversa dall'altra con la propria grafica, la propria giocabilità e difficoltà che comunque potete impostare prima di giocare.

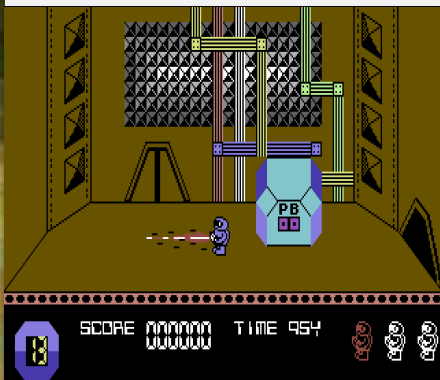
Potete giocare da soli o fino ad otto giocatori per creare un gruppo interessante e sicuramente in compagnia lo è davvero.

Segnalo un ottimo audio con parlato digitalizzato molto comprensibile.

# SPACE DOUBT

Commodore 64 (1986, CRL)

**S**pace Doubt è un gioco multi scorrimento a schermi fissi perché potete vedere in alcuni di quelli in corso due livelli di piattaforme a cui potete accedere con degli ascensori. Le stanze sono grandi due schermate in verticale. Potete andare a nord e a sud. Questa meccanica di gioco permette di essere un po' vario nella vostra



ricerca degli oggetti.

Voi interpretate uno dei tre astronauti congelati che si sveglia quando degli alieni invadono la vostra astronave.

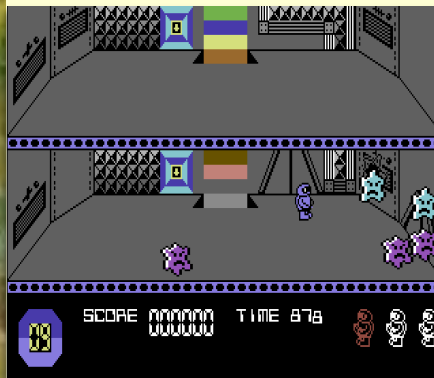
Il vostro scopo è quello di distruggerli tutti e riparare ai buchi che questi creano nello scafo. Per farlo dovete trovare un raggio protonico

che ha due funzioni: uccidere gli alieni e riparare i buchi. Dopo aver riparato un buco la sua energia si esaurisce e dovete andare a cercarne un nuovo.

Avete 999 secondi per uccidere tutti gli alieni e riparare tutti i danni.

Se perdete una vita con il contatto contro un alieno, prendete il comando di un altro astronauta. Avete solo 3 vite che corrispondono agli astronauti congelati.

Il raggio protonico si trova nella stanza dove c'è il sistema di congelamento e qui dovete tornare ogni volta che si esaurisce.



Gli alieni sono buffe nuvolette di vario colore che volano per lo schermo e di certo non è facile colpirli con il vostro raggio e quando si apre un buco nello scafo ne entrano tantissimi.

Il problema si complica quando gli alieni arrivano nella stanza del rag-

gio protonico che vi renderà molto difficile cercare di evitare il loro contatto per prenderne uno.

Un Commodore 64 ben sfruttato nella grafica che è molto accurata e riproduce bene le varie stanze dell'astronave con anche i magazzini pieni di merci. I colori sono anche ben applicati per dare varietà credibile a queste stanze.

C'è un buon sonoro che vi accompagna per tutta la vostra missione. Che volete di più?

La giocabilità è accettabile anche se in certi momenti diventa un po' frustrante con fin troppi alieni che sembrano immuni al vostro raggio; in realtà la visuale isometrica alle volte non vi fa capire quando siete perfettamente in linea con loro.



Commodore 64= 7,5

Un buon gioco di avventura arcade che è divertente nei suoi obiettivi di distruzione e riparazioni contro il tempo che è il più cinico giudice che ci possa essere.

La visuale isometrica funziona molto bene anche se alle volte risulta un po' difficile capire quando siete in linea con i nemici per colpirli.



Amstrad CPC (1986, Made in Spain)

vi fermate subito, ma dopo qualche passo e se c'è un baratro, potete immaginare le conseguenze.

Non esiste il fondale dietro il giocatore quindi ogni oggetto vi arreca danno. Se lungo il percorso c'è un albero non ci passate davanti, ma ci sbattete la faccia come la più classica delle comiche.

I salti sono difficili da fare in alcune situazioni e aggiungere i danni provocati dal fondale lo rende ancora più frustrante.

**S**ir Fred è un gioco di piattaforme a scorrimento laterale che ha un nome che può confondere. Esiste un gioco con questo nome per i 16-Bit che è più simile a Ghosts 'n' Goblins. Entrambi si chiamano allo stesso modo.

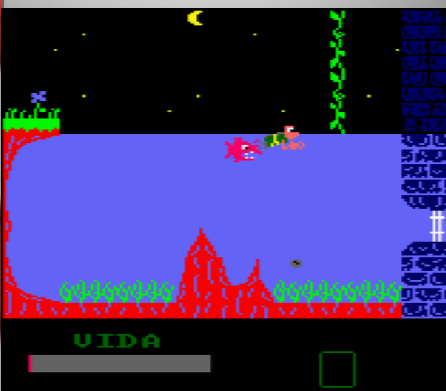
Questa versione per i computer a 8-Bit e in particolare per la versione Amstrad CPC è un gioco in cui dovete infiltrarvi all'interno del grande castello di Beni-Gomez per salvare la vostra amata principessa. Dovete quindi attraversare diversi



tro la dura realtà perché ha una giocabilità che è messa a dura prova dal modo di muoversi e saltare che, onestamente, doveva essere più semplice. Dovete correre e saltare per prendere delle funi o delle liane per arrampicarvi su altre piattaforme. Se cadete in una buca non potete semplicemente avvicinarvi ad una fune e salire, ma correre e saltare al momento giusto. Nella realtà fareste così per avere lo slancio nell'arrampicata.

Ci sono delle piattaforme che sono raggiungibili solo con delle piante arrampicanti, ma quando siete, ad esempio, su un terrazzo, non potete usare la parte superiore della pianta come base per lanciaarvi verso una fune. Ci sono piattaforme che non vi danno abbastanza slancio per saltare rendendo il gioco abbastanza frustrante.

Un'altra cosa che non mi piace è che quando iniziate a correre e mollate la mano dal joystick o dalla tastiera non



luoghi all'esterno pieni di pericoli per arrivare poi all'entrata del maniero e girare per le varie stanze prima di completare il vostro obiettivo.

Come tutti i giochi di piattaforme avete nel salto la vostra arma migliore perché serve per raggiungere i vari piani ed evitare i nemici. Durante il percorso, tuttavia, trovate degli oggetti che vi aiutano nella vostra missione.

Dalle premesse è un bel gioco sicuramente, ma poi vi scontrate con

#### Amstrad CPC= 7

Ha un controllo molto scomodo dato che una volta che correte non vi fermate subito dopo aver mollato il joystick o la tastiera come se ci fosse della cera anche in mezzo ad un bosco.

Nella realtà è normale avere dei danni per gli attacchi degli animali, sbattere la faccia contro un muro, un albero, ma in un videogioco dovrebbe esserci più flessibilità.

Se cadete in una fossa e siete a terra perché avete sbattuto la faccia contro la parete, vi beccate altri danni quando vi alzate e prendete una testata sul soffitto a spiovente della fossa.

I salti sono da fare solo in corsa e ci sono piattaforme che non hanno abbastanza lunghezza per farvelo fare.

Malgrado tutto questo è un bel gioco che vale la pena provare perché le varie stanze sono ben costruite e ci sono anche buoni effetti speciali.

# Recensione dei lettori

**Questa era una sezione della fanzine dedicata alle recensioni dei lettori che volevano scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferivano per dare un loro punto di vista e non importava se era già stato trattato da me in passato.**

**Questa pagina rimarrà presente anche se non ci saranno più queste recensioni.**

**E' un riconoscimento alle persone che hanno contribuito a questa fanzine.**

Un grazie a:

**DanyPPC** del forum Amigapage

- ◆ *Galencia* (numero 83)
- ◆ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ◆ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ◆ *Sam's Journey* (numero 87)
- ◆ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ◆ *Terrapins* (numero 88)
- ◆ *Worthy* (numero 89)
- ◆ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ◆ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ◆ *Bosconian* (numero 91)

**Albe75** del forum Amigapage

- ◆ *Bionic Commando* (numero 85)
- ◆ *OutRun* (numero 86)
- ◆ *The Last Ninja* (numero 90)





# SKYBLASTER

E' uno sparatutto in 3D poligonale in cui voi siete alla guida di un elicottero da combattimento che deve distruggere i vari nemici che vanno da altri aerei, elicotteri e carri armati. Oltre a distruggerli dovete anche difendere alcune vostre basi dai loro attacchi.

Malgrado la grafica sia in prima persona su un mondo ricoperto di poligoni è un gioco 2D perché non potete alzarvi o abbassarvi di quota, ma solo

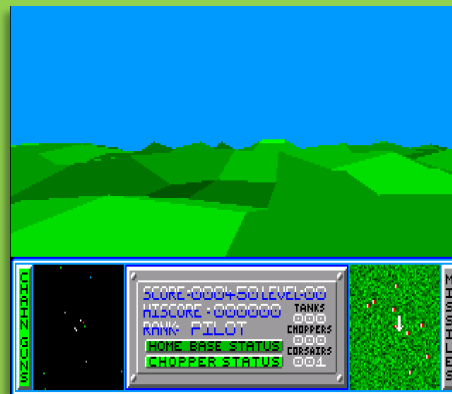
girare a destra e sinistra.

Una cosa molto interessante è la modalità a due giocatori perché lo fate in contemporanea: uno pilota l'elicottero e l'altro usa le armi.

I nemici sono furbi perché i carri armati si nascondono tra le varie dune per evitare di essere distrutti e dovete stanarli dai loro anfratti.

L'Amiga paga in termini di prestazioni perché lo scenario in 3D con tanti poligoni sono difficili da gestire da un processore a 7 MHz. La giocabilità è buona all'inizio, ma poi cala rapidamente colpa anche di un radar dei nemici confusionario e molta ripetitività.

Di veramente utile è la richiesta di soli 512k di memoria.



## Amiga= 6

E' 2D o 3D? Lo scenario è in tre dimensioni e pieno di poligoni che i nemici possono usare per nascondersi.

E in due dimensioni perché vi muovete solo a destra e sinistra.

Alla fine non ha grande giocabilità ed è molto ripetitivo.



# Dirty Den

E' un gioco di piattaforme a singolo schermo in cui voi dovete liberare la vostra ragazza che è stata rapita da un vecchio mago e tenuta prigioniera all'interno del suo castello.

Dato che non è a scorrimento, per passare da una stanza all'altra dovete recuperare tutti i cioccolatini per poter prendere il cuore.

Non è una impresa facile perché que-

ste stanze sono piene di nemici che dovete evitare o distruggere con la vostra pistola.

Come in tutti i giochi di questo tipo se avete un contatto fisico con un nemico perdete una delle vostre vite.

La grafica è anche buona, abbastanza fluido nello scorrimento, ma pessimo nella giocabilità. Difficoltà al massimo possibile immaginabile perché i nemici non vi danno nessuna possibilità di fare alcuna azione. Hanno movimenti predefiniti, ma sono talmente veloci e ravvicinati che non avete nessun modo di avvicinarvi, evitarli o colpirli.



## Commodore 16 = SV

Il peggior gioco che abbia mai visto. Non avete nessuna possibilità di muovervi perché i nemici nei loro movimenti prestabiliti dal programma non vi danno modo di avvicinarvi o evitarli. In pratica non giocate!

# F-16 COMBAT PILOT

ZX Spectrum 48k/+3 (1991,  
Digital Integration)

Gold

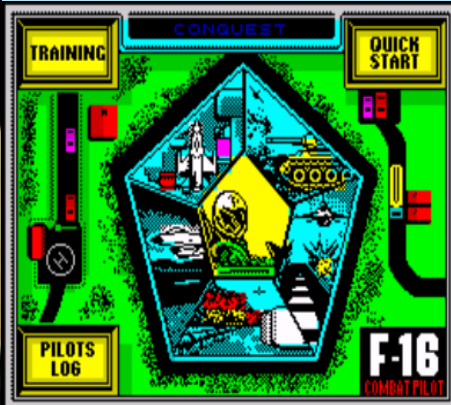
## F-16

Combat Pilot

per lo ZX Spectrum non cambia quello che avete già letto per la versione Atari ST recensita nel numero 78 di REV'n'GE!

Quella recensione è utile per rivedere un po' le cose essenziali di questo gioco. Ho deciso di farne una per lo ZX Spectrum perché ho visto tanta qualità e buone cose sia dall'azione sul campo sia nelle varie opzioni.

Una delle cose piacevoli di questo titolo è il menu delle opzioni con il pentagono che racchiude le cinque principali missioni che è stato riprodotto con una accuratezza maniacale e forse l'intera schermata è stata ulteriormente migliorata con qualche elemento in



più.

Da questo menu potete accedere alle missioni principali o scegliere se fare un po' di allenamento oppure un volo libero senza entrare nel briefing di missione e scegliere le armi.

Per saggiare le sue qualità potete farlo con il "Quick Start" perché appena cliccate questa icona siete sulla pista di atterraggio pronti a decollare e volare cercando di prendere confidenza con i comandi e vedere fino a che punto arriva questa simulazione su un computer a 8-Bit.

Al primo impatto non vedrete molte differenze con le versioni a 16-Bit perché l'abitacolo dell'aereo è identico e vi sembrerà di essere ai comandi di un



vero F-16.

Lo scenario è identico alla versione ST con un manto verde completamente piatto e alcune strutture in grafica vettoriale per cercare di dare una maggiore completezza.

Su Atari ST i poligoni sono solidi, mentre qui la grafica è trasparente; non cambia la sostanza perché vedere su questo computer un simulatore che per molti aspetti estetici vi riporta alla versione a 16-bit fa davvero impressione.

La grafica 3D non appesantisce più di tanto questo ZX Spectrum che si comporta bene anche per il fatto che l'intera simulazione la guardate solo dalla visuale interna. Non ci sono quelle esterne che sicuramente avrebbero fatto piacere.

Ottima simulazione che deve essere



giocata soprattutto dagli amanti di questo genere.

Peccato che la versione 48k non abbia musica e gli effetti sonori sono i beep del radar dell' F-16 e i colpi delle armi che comunque sono molto pochi.

### ZX Spectrum 48k= 9

La simulazione è davvero ottima soprattutto dal punto di vista grafico che non vi farà rimpiangere le versioni a 16-Bit per scenari identici costituiti da immensi manti verdi. La differenza vera sono le strutture e le occasionali montagne a vettori solidi, ma anche con quelli trasparenti avrete molte soddisfazioni. Peccato che abbia poco audio anche se non rovina la giocabilità il quasi totale silenzio.

### ZX Spectrum +3= 9

L'unica differenza con la versione 48k è il rumore del motore abbastanza realistico. Per il resto è tutto uguale anche nella grafica.

# Retro Trailer

<http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro>

# Ripescaggi

E' una nuova sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete un fondo giallo o dei bordi gialli vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



# AIR SUPPORT

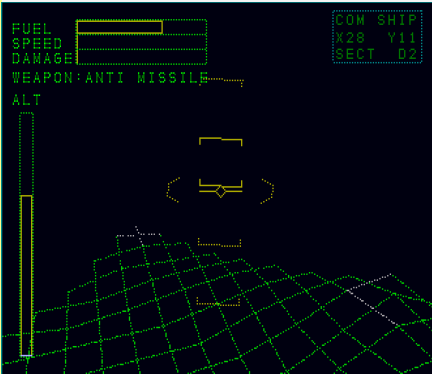
Gold

MARIC J BINNIE  
1992 PSYGNOSIS

Amiga (1992, Psygnosis)

**Air Support** è un gioco di strategia militare per Amiga che dopo una strepitosa sequenza introduttiva cinematografica che lascia senza parole e per la fluidità della grafica poligonale vi aspettate qualcosa di simile anche durante le sue varie fasi.

Da subito vedete che viene usata molto la grafica wireframe per ogni cosa ed è giusto così perché vi porta nella realtà virtuale sui cui si basa



tutta la sua filosofia.

Siete nel futuro e le guerre non si combattono più realmente tra le persone, ma solamente nella realtà virtuale e questo tipo di grafica enfatizza davvero tanto questo modo di rappresentare questo nuovo concetto.

Si gioca principalmente come Battle Isle, ma in certe missioni speciali potete pilotare un aereo alla ricerca degli obiettivi.

Per enfatizzare ancora di più questo 3D dovete usare degli speciali occhiali che erano inclusi con il gioco e grazie a questo tipo di wireframe vi ci porta dentro.

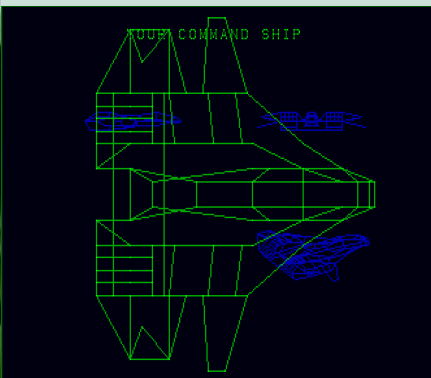
Devo dire che assomiglia molto a quella vecchia serie TV conosciuta come "Automan" in cui il protagonista si spostava con auto, aerei e moto in wireframe.

L'introduzione vi inganna a pensare che sia un classico simulatore in grafica 3D solida, ma questa scelta mi piace molto e mi intriga ancora di più il poter usare degli occhiali in 3D.

Quando iniziate a giocare sembra che sia un po' lento tra i comandi che date e quelli che vedete sullo schermo, ma non è così perché è uno di quei rari giochi per Amiga che usa il parlato tramite il narrator.device e ogni volta che il mouse passa su una voce del menu o un comando bisogna aspettare un attimo che venga letta (la prima volta non ci farete caso e vi sembrerà lento, ma partita dopo partita comincerete a comprenderlo meglio).

E' a tutti gli effetti uno strategico di guerra in cui dovete abbattere tutti i nemici e prima di passare alle fasi di guerra vere e proprie dovete superare degli allenamenti che servono a prendere confidenza con i comandi e quest' area di gioco un po' diversa dal solito.

E' una mappa dove il vostro aereo è rappresentato da una icona blu,



mentre il nemico lo è con una icona rossa.

Si può giocare solo usando la mappa strategica e lasciare i combattimenti automatici, quindi dovete creare un percorso tra il vostro aereo e i nemici e cercare di avvicinarvi il più velocemente possibile.

Potete però decidere di giocare manualmente e prendere il controllo dell'aereo in questo paesaggio completamente in wireframe (*i miei occhiali 3D non sono compatibili con*

*questo gioco e quindi l'effetto non funziona*) che diventa di volta in volta sempre più intrigante e anche per il fatto che rappresenta bene il territorio con i vari avvallamenti tra montagne, colline, pianure e anche linee costiere.

Chi ama il 3D virtuale con gli occhiali specifici è un richiamo impossibile da ignorare anche se è uno strategico che richiede impegno. Per tutti gli altri è da provare un po' perché potrebbe non dare gli stimoli giusti.

Amiga= 9

E il primo gioco per Amiga che richiede l'uso di occhiali 3D specifici e che affronta una guerra totale combattuta solo nella realtà virtuale e quindi senza sacrificare vite umane.

Una idea davvero ben riuscita anche se forse per il tipo di genere potrebbe non piacere a tutti.

Solo per il 3D ve lo consiglio!

# Console Forever





### Missing in Action (1989, TNT Game - Atari 7800)

E' un Beat'Em Up a scorrimento laterale basato su un film di Chuck Norris quando non era conosciuto per i suoi combattimenti di arti marziali Chun Kuk Do visti in Walker, Texas Ranger.

Questo gioco si svolge nel 1972 in un campo di internamento Vietnamita e voi siete il Colonnello Jason Braddock che deve fuggire dai suoi nemici, salvare gli altri prigionieri, liberare l'Ambasciata Americana e uccidere lo czar della droga.

MIA è formato da cinque fasi diverse, ciascuna delle quali con da due o tre livelli, per un totale di circa 12 livelli.

Quando siete lontani dai nemici potete muovervi in tutte le direzioni, abbassarvi e fare dei salti; quando i nemici sono vicini entrate nella modalità combattimento per

sferzare pugni e calci. Se avete il mitragliatore potete sparare mentre vi avvicinate a loro.

E' un prototipo mai uscito e durante il gioco che dura pochi secondi avete solo un assaggio di quello che poteva essere. Un classico del suo genere con una grafica abbastanza ben curata e una giocabilità più che discreta per emulare le gesta di Chuck Norris nei suoi film.

Come prototipo è pieno di bug grafici, ma ho visto buone cose.



#### Atari 7800= 7

Il poco che si vede e si può giocare non è male. Può essere considerato un seguito di Green Beret perché ne mantiene le caratteristiche. La grafica è buona e sfrutta bene questo Atari 7800.



### Tiny Toon Adventures (1991, Konami - NES)

E' un gioco basato su una famosa serie TV dove i protagonisti sono dei cuccioli e combinano un sacco di guai.

Lo scopo del gioco è quello di liberare un vostro compagno di giochi che è stato rapito da Montana Max per un futile motivo e voi dovete liberarlo insieme ai vostri tre amici: Plucky Duck, Dizzy Devil e Furball.

Livello per livello dovete scegliere tra uno di questi che ha delle caratteristiche uniche per superare determinati ostacoli.

E' una scelta che deve essere fatta nel modo migliore per un'altrettanta cooperazione. Se scegliete un personaggio poco adatto a quel livello potreste avere difficoltà a superarlo.

Il secondo personaggio lo potete usare solo raccogliendo un particolare bonus.

Ormai conoscete bene il NES sia per averlo letto tra queste pagine sia per averci giocato e non sarete



sorpresi nel sapere che è un titolo ben riuscito con una giocabilità eccellente. La grafica è curata nei minimi particolari e riprende un po' Mario in cui dovete saltare sulle piattaforme, saltare in testa ai nemici per distruggerli e prendere i vari oggetti che trovate lungo il percorso. Tutto è ben accompagnato da una musica carina che è quella originale della serie TV Tiny Toons.

**NES= 9**

**Eccellente in tutto: giocabilità, grafica, sonoro, difficoltà. Insomma ogni elemento è ben calibrato per renderlo un titolo che non dovete perdere.**  
 Non è innovativo perché in certi livelli sembra un clone di Mario, ma il genere è quello e non ci può inventare chissà che cosa. In alcuni momenti mi è sembra molto simile a Superfrog per Amiga. Una volta iniziato a giocare è dura smettere.



**Space Taxi (2004 - C64DTV)**

E' un gioco del 1984 che è stato inserito nel C64DTV, una Console uscita nel 2004 a forma di joystick, che una volta collegata alla TV vi permette di scegliere il gioco preferito e poi usare direttamente la levetta dello stick collegata alla Console.

Space Taxi è esattamente quello che dice il nome: dovete andare a prendere delle persone e portarle alla loro destinazione. Ci sono 25 schermi diversi pieni di ostacoli per raggiungere il vostro passeggero e altrettanti per completare la vostra missione. Il vostro taxi può volare, ma ha il carburante limitato e dovete rimanere in volo per molto tempo anche per aspettare il momento giusto di passare tra un ostacolo e l'altro che può essere una barriera energetica.



E' un gioco che sul Commodore 64 veniva sfruttato bene la sua facilità nel parlare e infatti sentirete spesso i vari passeggeri che vi chiedono: "Hey, Taxi", "Pad 1 Please", "Up, Please".

Il parlare è una caratteristica dei giochi più moderni, ma sul C64 lo si faceva già nel 1984. Ha una giocabilità incredibile, difficile inizialmente da capire le procedure che diventano dopo 5 secondi davvero familiari tanto che una volta iniziato ci giocherete per molte ore.

**C64DTV= 9**

**Ottimo gioco perché oltre a sentire i passeggeri parlarvi per richiamare la vostra attenzione è anche molto accattivante giocarci. Bella la grafica curata e ottimamente animata. Semplice se volete, ma a me è piaciuta molto.**  
 Dovrete correre contro il tempo e il carburante per evitare i pericoli mortali per prendere il vostro passeggero e portarlo a destinazione. Siete pronti per questa sfida veramente tosta?





# Educational: Misc



ZX Spectrum (1984, Pipe)



Morale della storia è che pur avendo dei giochi di guerra al suo interno è un educativo perché vi permette di conoscere e individuare i protagonisti della Grande Guerra e anche nei giochi avete una infarinatura di tattiche che venivano fatte durante questo periodo. Educativo in questo senso anche se più orientato all'azione.

**A**ircraft è un programma educativo e allo stesso tempo una compilation di diversi mini giochi dedicati ai caccia militari:

- **Airforce**
- **City Defender**
- **Lander**
- **Taxi**

*Airforce* è un test in cui dovete identificare gli aerei della Prima Guerra Mondiale.

*City Defender* è un gioco in cui dovete salvare una città dalle bombe nemiche.

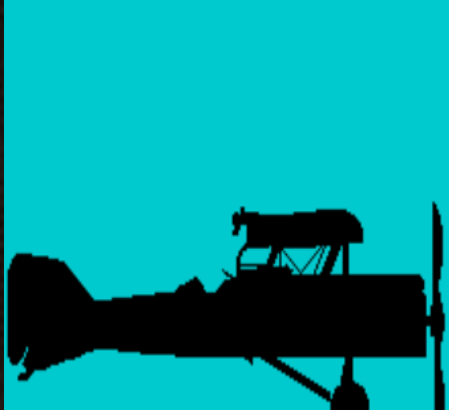
In *Lander* dovete far volare il vostro aereo fino ad una zona sicura.

In *Taxi* dovete pilotare l'aereo fino all'Hangar.

In *Airforce* viene caricata una sagoma dell'aereo e voi dovete trovare il suo nome. Se indovinate passate all'aereo successivo, mentre se sbagliate avete 1 indizio tra i 5 per ciascuna sagoma.

Queste sagome sono completamente in nero e avete una vaga forma dell'aereo ed è difficile indovinare solo guardando questa figura.

Di certo è richiesta una certa conoscenza di questi aerei e devo dire pur giocando a diversi giochi della Prima Guerra Mondiale è difficile memorizzare un tipo di aereo guardando semplicemente la sua sagoma.



In *City Defender* dovete difendere la città creando una rete difensiva con delle mongolfiere e dei cannoni. I nemici attaccano con una sola

AIR FORCE

BRISTOL F2B  
GOTHA G.IV  
ZEPPELIN-STRAKEN R.VI  
FOKKER D.VII  
VOISIN  
SPAD S.XIII  
ALBATROS  
SES

PLANES [progress bar] TIME 294  
UP DOWN CLUES 5  
ENTER to choose BEST

ondata di 200 aerei. Voi dovete distruggerli prima che acquisiscano il bersaglio che è la città.

Il combattimento viene eseguito dando delle coordinate che corrispondono alla distanza e al grado di inclinazione del cannone.

Gli altri due giochi sono nel secondo lato della Cassetta che però in questa prova non posso avviare perché via emulazione è molto complicato e non sempre si riesce a farlo.

ZX Spectrum= 6

Un educativo basato sulla Grande Guerra, ma che nella sua parte storica richiede una conoscenza da veri esperti. I giochi sono simpatici, ma anche qui alla lunga diventano un po' frustranti perché il target è un po' troppo specifico.

# Educational:

# Misc

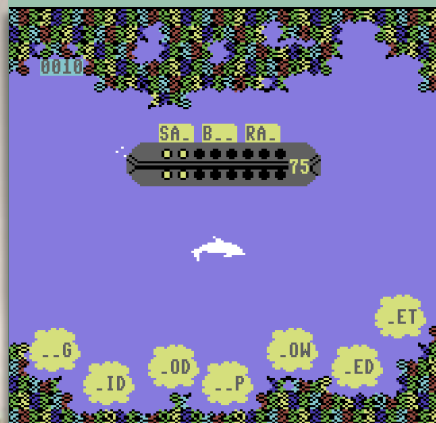


Commodore 64 (1984, Spinn-

Come tutti i giochi di questo genere non ci sono penalità se sbagliate, ma solo punteggi migliori se riuscite a fare alla svelta a costruire una parola e aiutare il sottomarino nella sua impresa. C'è un tempo limite per completare



**S**ea Speller è un programma educativo sulla grammatica e ortografia nel quale interpreta un delfino che aiuta un sottomarino a raggiungere il fondo dell'oceano prima che termini l'aria. Per poterlo fare dovete prendere delle parole dal fondo del mare e costruire una frase di senso compiuto incollandole sul sottomarino. Ogni parola esatta accende una luce del sottomarino e quando sono tutte accese questo si immerge in acque



sempre più profonde con una difficoltà molto più elevata che consiste in parole più lunghe.

Ovviamente è un gioco in Inglese ed è richiesta una buona conoscenza delle parole e del loro significato e quindi per chi non è di madre lingua avrà seri problemi soprattutto i bambini a cui è rivolto questo prodotto.



l'intero gioco, ma è talmente lento a scorrere che a forza di provare trovate le parole da inserire.

Bella la grafica con un dettaglio elevato che vi permette di leggere molto bene ogni parola e simpatiche anche le animazioni del delfino che sono molto realistiche.

Educativo ben costruito e disegnato che farà divertire tutti quanti a parte quelli che mal digeriscono l'Inglese.

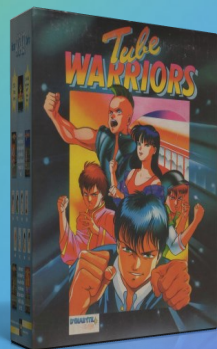
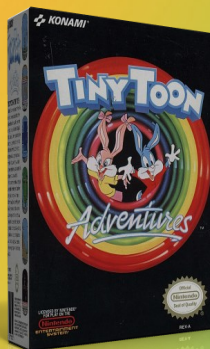
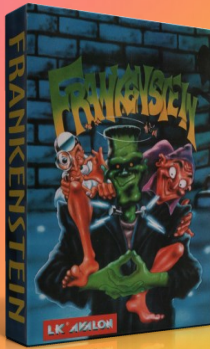
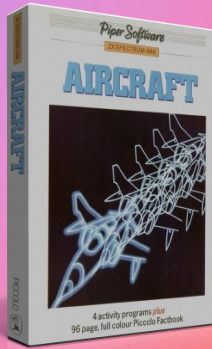
## Commodore 64= 7

Interpretate un delfino molto forzuto in grado di trascinare un sottomarino verso il fondo del mare ogni volta che completate un livello.

E' ben fatto in ogni cosa soprattutto nell'aspetto estetico che vi permette di leggere bene le parole, ma ha un target per chi conosce molto bene la grammatica e l'ortografia Inglese.

E' vero che oggi si studia questa lingua anche nelle scuole elementari, ma in questo gioco è abbastanza avanzato.

# Box Art: Copertine in 3D



Volume 5, Numero 4  
Aprile 2019

# REV'N'GE!

## Top 3



**Battle Bound**



**CHRONO WARRIOR**

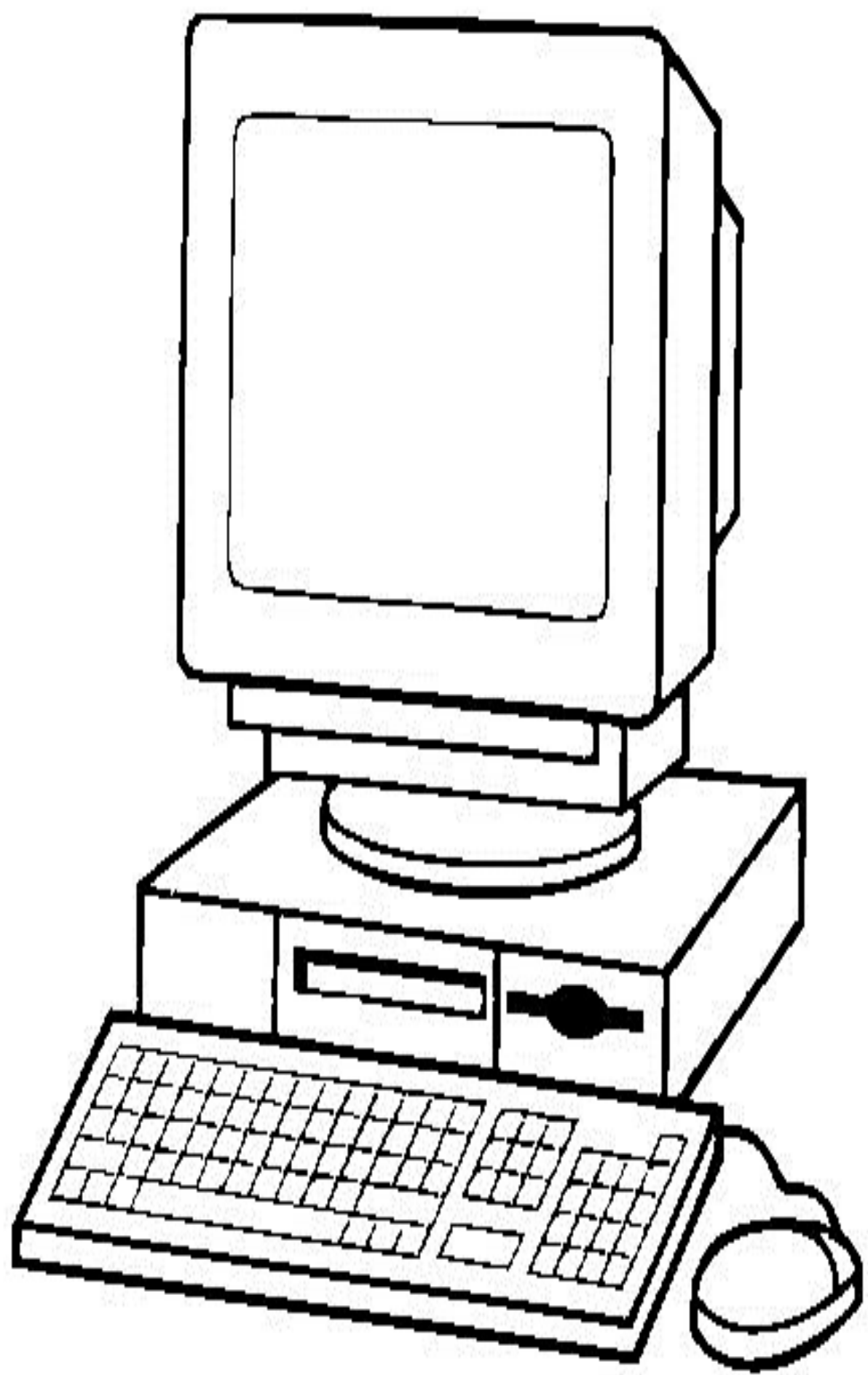


**F-16 Combat Pilot**





# Multimedia Compilation Office



cambiare in ogni momento. Anche scrivendo delle note a caso con questo sistema avete un risultato finale che è già orecchiabile perché tra le note e gli accordi esce sempre qualcosa di carino.

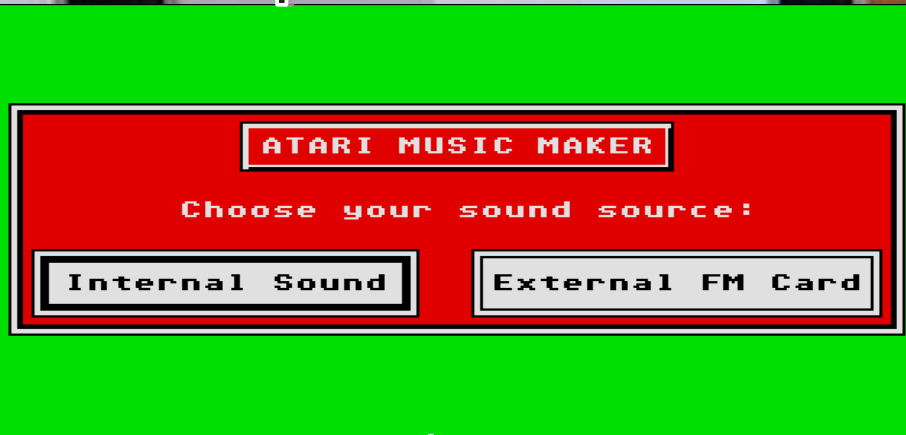
Il programma permette anche la modifica dei suoni cambiando i valori di "attack", "Sustain", "decay" e "Release", cambiare la modulazione dello strumento e applicare degli effetti al suono. Queste opzioni sono molto avanzate e richiedono una ottima conoscenza del suono degli strumenti.

Avete anche 16 accompagnamenti che sono quelli tipici che vi permettono di creare e modificare le vostre musiche per creare qualcosa di nuovo.

Molto bello anche ascoltare le varie canzoni già incluse e poi divertirvi a modificarle anche semplicemente cambiando l'accompagnamento originale.

Usando una scheda FM esterna cambia un poco l'interfaccia del programma che vi permette di creare musica più complessa aggiungendo vari strumenti alla vostra produzione musicale e avete un mixer molto più avanzato di quello che usate con il chip audio interno.

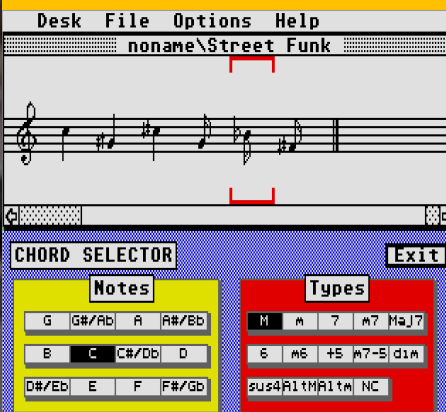
Sicuramente è molto professionale per le possibilità che vi da. Alcune opzioni sono di un livello così avanzato che è difficile comprendere cosa andate a modificare.



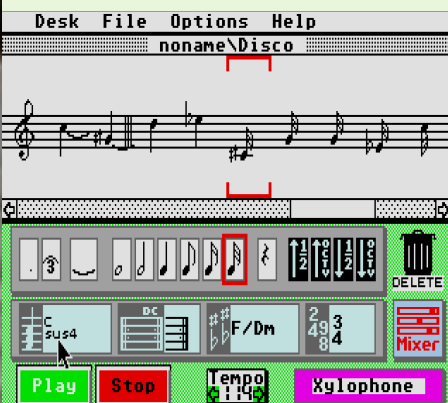
**A**tari Music Maker è un programma per creare musica nello stile di Deluxe Music con una più attenzione a sfruttare le caratteristiche hardware del Computer Atari come le impostazioni MIDI e il supporto a schede audio specifiche. All'inizio del programma vi chiede subito se usare l'audio interno oppure una scheda esterna.

Questo Music Maker ha molte funzioni avanzate per la gestione MI-

zioni oppure caricarle nella tastiera direttamente dal programma. Anche senza il MIDI è molto potente perché avete il selezionatore dell'ac-



compagnamento in accordi che potete scegliere su quale nota farlo e il tipo. Questo facilita parecchio le cose perché a voi vi basta creare lo spartito principale e automaticamente viene applicato l'accompagnamento che avete scelto e che potete comunque



DI e quindi se collegate il vostro Atari ad una tastiera musicale potete farli interagire insieme e con "relativa" facilità potete creare simpatiche nuove melodie, modificare gli strumenti, gli accompagnamenti, registrare can-



**Atari ST= 9**

Un programma di creazione musica di livello professionale che malgrado abbia una interfaccia molto semplice, nasconde una complessità notevole per le miriadi di possibilità di creare musica anche scrivendo letteralmente note a caso. Con la generazione degli accordi in maniera automatica in base alla nota scelta è un più da non sottovalutare. Per creare musica vi basterà un Atari ST con 512k di memoria.



**Al prossimo incredibile numero**

**#98**

**Maggio 2019**

